

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

A «SDI» DE REAGAN EM SUA CASA

TÍTULO: «High Frontier»
MÁQUINA: Spectrum

Já não bastava preocuparmo-nos com a «guerra das estrelas», de Ronald Reagan, temos agora de aturá-la em jogo de computador, embora, para ser franco, prefira este último. Ao menos, a ameaça é sempre simulada, das explosões não vem qualquer mal ao mundo e, se Reagan pode dormir descansado, melhor o fazemos nós.

Como sabem, a chamada «guerra das estrelas» — ou, em termos técnicos, SDI, Strategic Defense Initiative — baseia-se no princípio de que uma coroa de satélites, armados de lasers, e armas nucleares em órbita poderão destruir um eventual ataque de mísseis balísticos intercontinentais, lançados pela URSS, pois claro. A SDI tem sido, também, um dos principais, senão o maior, obstáculos a acordos sobre armamentos nucleares e, embora criticada por diversos quadrantes, Reagan não desiste de a implementar.

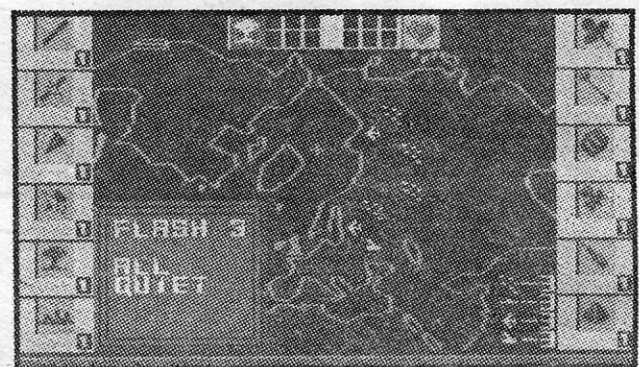
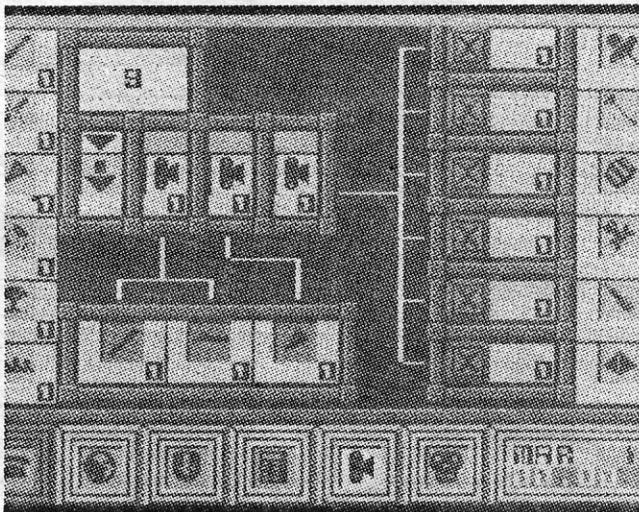
O que este jogo da *Activision* faz é recriar essa situação e desde já se avisa que só agradará a quem aprecia os jogos de estratégia. A ideia é gerir os recursos humanos e materiais que permitirão concretizar os negros sonhos de Reagan, desenvolvendo e instalando o sistema SDI, tendo em vista proteger os EUA de um ataque nuclear.

Note-se que jogar *High Frontier* sem instruções é tarefa mais do que difícil, a menos que haja paciência e percepção suficientes para interpretar os ícones e a informação no «écran».

No princípio, há que empenhar cientistas e recursos materiais e financeiros, para elaborar o sistema, que consiste, na prática, em seis diferentes sistemas possíveis: satélites com laser, satélites com raio-X e saser, «canhões» de raios, satélites lança-mísseis *slams*, naves e um sistema de gestão de guerra, que consiste, na prática, num «muro» de mísseis anti-míssil.

Estes sistemas não têm todos a mesma eficácia e não podem ser construídos ao mesmo tempo, pelo que é necessário decidir por onde começar, face ao estado de ameaça actual e previsível a curto prazo. Para isso, pode-se espionar os soviéticos, por intermédio de outro *screen*, que faz a gestão do SDI. Com base nessas informações, e à medida que sobe a tensão internacional, pode-se informar Reagan sobre as possibilidades de defesa eficaz do sistema. Caso contrário, ele dá ordens para desencadear um ataque.

A ideia do jogo é semelhante à de Reagan, ou seja, numa guerra termonuclear global nem tudo será destruído e ficará, ao menos, a América, mesmo que o resto do mundo seja queimado. A capacidade de «salvar» tanto quanto possível



da América é que vai decidir da pontuação final do jogo. E quem aprecia o tiro-ao-alvo pode fazer o gosto ao dedo numa sequência de *arcade*, disparando de um satélite contra os mísseis soviéticos.

Diga-se, aliás, que o jogo tem algum interesse, em termos de desenvolvimento, por muito que repugne a sua ideia-base.

GÉNERO: Estratégia
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: Ver antes de comprar

UM ROUBO JÁ MUITO VISTO

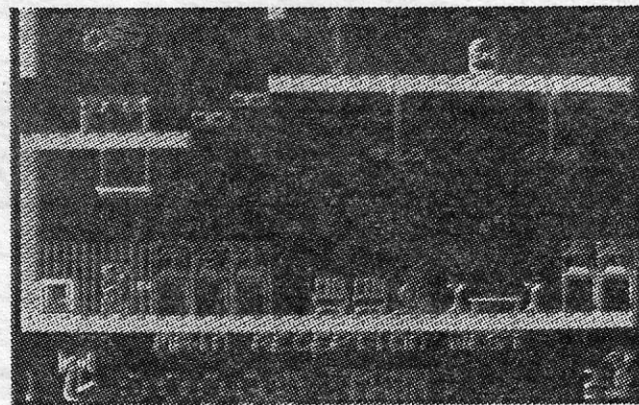
TÍTULO: «Heist 2012»
MÁQUINA: Spectrum

Os jogos de plataformas «clássicos», derivados de *Manic Miner*, passaram um pouco de moda, mas há ainda quem os produza, como se prova agora com *Heist 2012*, dando-lhes, embora, uma feição um pouco diferente, para os tornar mais «modernos». Neste caso, é a descoberta de códigos.

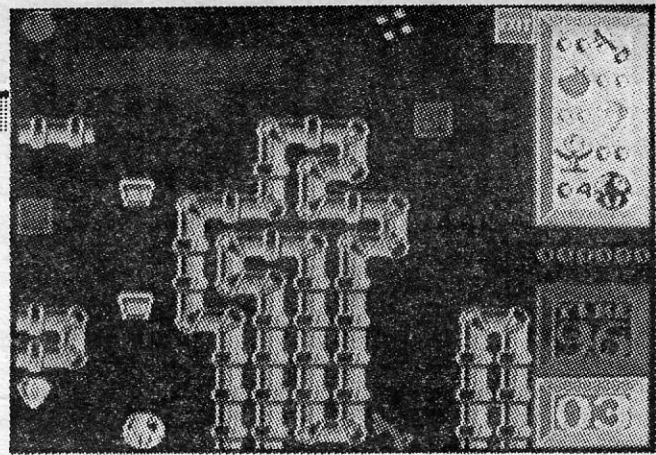
O jogo tem uma história e é a seguinte: no ano 2012, já pouca gente usa dinheiro, que foi substituído por cartões de crédito, e o papel-moeda que existe está num grande banco, bem guardado. No entanto, um técnico de computadores, que gosta de dinheiro a sério, e não do dinheiro electrónico, decide arranjar algum para si, e em quantidade.

A acção passa-se no banco, que tem uma infinidade de salas e está bem defendido, como pode calcular-se. O nosso técnico, além de ter de ultrapassar as defesas, tem de apanhar uma chave, em cada nível, que abrirá um cofre. Deste último tirará letras, com as quais formará uma palavra de passe. Quando tiver todas as letras, vai à sala do computador central e tenta aí introduzir o código. Se acertar... ganhou!

O jogo é bastante fraco e não vale a pena perder tempo com ele. Antes *Manic Miner* ou *Jet Set Willy* ou qualquer dos seus muitos derivados.



GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A evitar



A BOLA ATACA COM ESTILO

TÍTULO: «I, Ball 2»
MÁQUINA: Spectrum

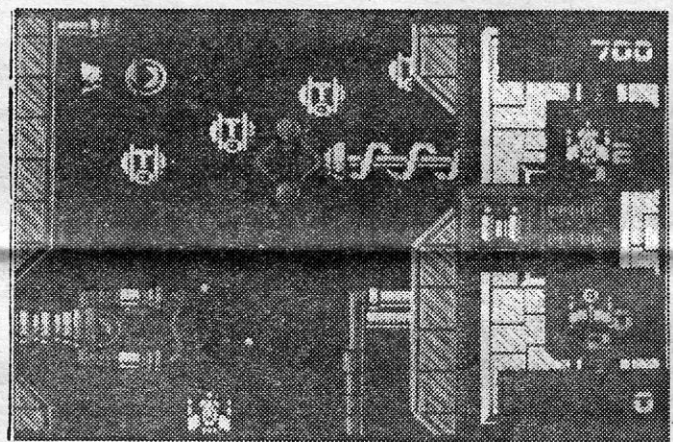
Sucesso dá muitas vezes continuação, também nos jogos de computador, e foi o caso de *I, Ball*, que agora regressa em força e ainda com melhor aspecto.

Desta vez, a bola que controlamos vai a um labirinto subterrâneo, para investigar a história da sua espécie, e aquilo que se encontra pela frente é mais do que suficiente para nos deixar completamente frustrados, tal a quantidade e qualidade dos «inimigos».

No total, são 50 *screens* e em cada um é preciso arranjar uma chave de acesso ao seguinte, num limite de tempo, enquanto se recolhem os artefactos históricos que justificam a missão. Há outros objectos a apanhar, desde os que conferem vidas ou armas aos que dão poderes extra. Ao fim de cinco «écrans» bem conseguidos, há acesso a um objecto especial e, quando forem coleccionados dez, o jogo terminará.

I, Ball vai decerto agradar a quem gostou do seu antecessor e também aos apreciadores deste género de jogos, embora seja bastante difícil. Os gráficos foram bem concebidos e têm boa animação, mas avisa-se que não é fácil movimentar a nossa bola no «écran» e mantê-la a salvo, no meio de tantos obstáculos.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar



CAÇADA ESPACIAL DIFERENTE

TÍTULO: «Xecutor»
MÁQUINA: Spectrum

Muitos dos jogos de tiro ao alvo espacial parecem quase descalçados uns dos outros, mas aparecem uns, de vez em quando, que conseguem estabelecer alguma diferença, como é o caso deste *Xecutor*, que não traz qualquer história como *Álbi* e se apresenta, pura e simplesmente, como o que é.

A ideia, claro, é ir abatendo todos os inimigos que aparecem pela frente, mas não é só esse o problema, nem sequer defendermo-nos deles — é que este «espaço» tem mais obstáculos e «trânsito» que uma grande avenida a horas de ponta. De qualquer forma, eliminar naves inimigas tem também as suas recompensas, pois algumas fornecem armas especiais, quando as atingimos, e essas serão úteis para dar batalha, no fim de cada secção, à grande nave de batalha que aí aparece.

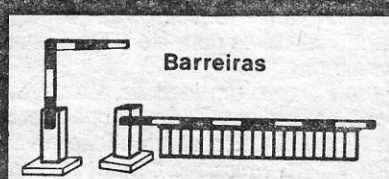
No género, *Xecutor* é um jogo com bastante interesse, que exige muita perícia e prende bastante a atenção. Se gostam de tiro ao alvo, têm mais um para a colecção e com a vantagem de ter bons gráficos.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A comprar

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXVII



PORTAS E AUTOMATISMOS



LISBOA - R. Jorge Colaço, 21 A / B, 1700 LISBOA - Tels: 803462 - 806064 - 895013, Telex 12769 Mupor P
ALGARVE - Mundidecor E.N.125 (a 8 Km de Faro) Sítio da Torre - Almansil
8100 LOULE - Tel. 089-95391, FAX 089-95704

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

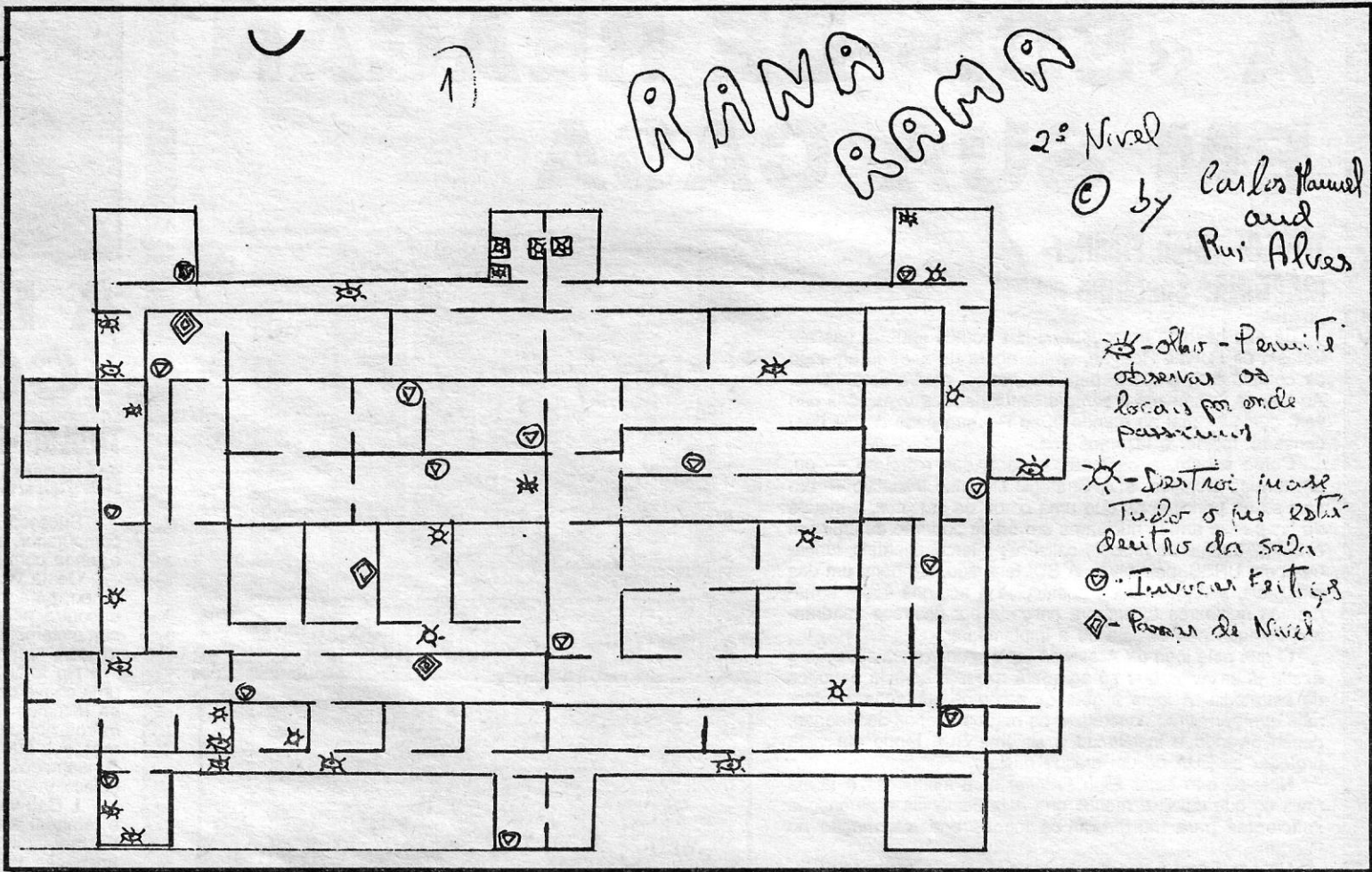
Pokes & Dicas

UMA boa percentagem de leitores continua a dar preferência a dicas sobre os jogos e, como já várias vezes aqui referimos, elas são mais importantes do que os pokes. Com efeito, de nada servirá ter «vidas infinitas», se não se souber o que fazer delas. Por isso, e mais uma vez, lugar principal às ajudas.

Strike Force Cobra

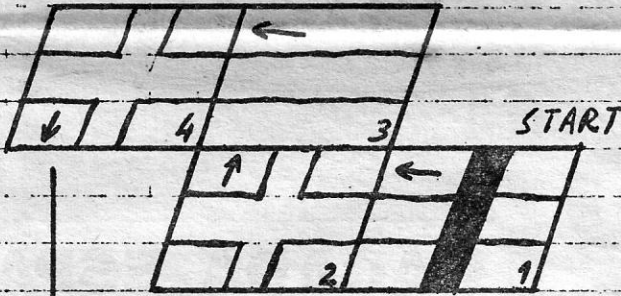
Há algum tempo, o José Carlos Costa Dias, de Carcavelos mandou dicas para este jogo, indicando o que fazer com *Cobra 1* e *Cobra 2*. Agora, diz como actuar com *Cobra 3* e *Cobra 4*:

No início do jogo, carreguem em 3 (depois de ter escolhido os Cobras) para mudar para o *Cobra 3*. Depois, temos de andar para baixo, até encontrar uma bola a andar; «matem-na» e accionem a porta e entrem. Paralitem o homem da moto e matem a coisa que se move e ganharão tempo (só utilizar quando é preciso). Depois, sigam para cima e entrem na primeira janela, accionem a porta e mandem um pontapé na porta e entrem. A seguir, encostem-se o máximo às pedras electrificadas, e ponham-se de cócoras. Quando a porta estiver aberta, mergulhem para a frente e, rapidamente, virem para o lado da porta. Depois andem para cima-direita-cima e encontrarão 2 torres com uns Zs no topo. Chamem o *Cobra 4*. Desçam tudo e façam o mesmo caminho



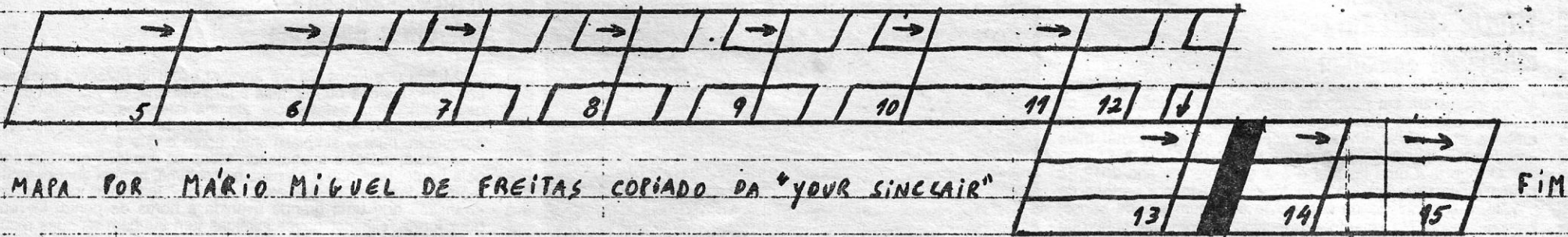
FLASH GORDON

IN THE JUNGLE



LEGENDA

FOSSO



de *Cobra 3*. Metam o *Cobra* que tem menos energia em cima do outro e passem as torres; matem o robô e andem para a direita e abram a porta de baixo — deverão estar num quarto com um cientista. Passem a força e entrem no compartimento com uma porta de vidro e apanhem os medicamentos e, depois, vão ter com o cientista. A partir daqui, está «encravado». Quem o ajuda?

Enigma Force

Tem já algum tempo este jogo, mas o Fernando António Oliveira, de Alfragide, ainda anda às voltas com ele e manda algumas dicas:

Enigma Force é um jogo de aventura, no qual você para executar uma acção recorre a ícones (figuras). É a continuação do *Shadow Fire*, e será vantajoso conhecer e saber jogar este.

Precisa de interpretar bem os ícones, no entanto já será dada uma pequena descri-

ção de alguns. No jogo, você controla a *Enigma Force*, composta por 4 elementos (*Maul, Saul, Severina e Zark*) e o seu objectivo é localizar e neutralizar *Zoff*, um tirano.

Você encontra-se na estação espacial deste, e terá de o procurar e combater arduamente, até o encontrar.

Também poderá controlar os personagens com as teclas, como em qualquer jogo. Para isso, basta levar o cursor até à sua foto e selecciono-o.

Descrição de alguns ícones:
Mão a pegar mala — apanhar; mão a largar mala — largar; dedo a carregar botão — activar (bombas, por exemplo); OOPS! — abortar comando; Setas coloridas — direcções; símbolo verde com 3 setas em cima — controlar personagem com teclas (para voltar ao cursor carregue 1, A, N ao mesmo tempo); espaços com páginas em baixo — o da esquerda — objectos na sala; o da direita — objectos carregados pelo personagem; páginas — folhear.

Interpretem bem os ícones e, para se-

leccionar um, coloquem o cursor em cima dele e carreguem na tecla de «fogo».

As teclas são as seguintes: Q — cima; A — baixo; N — esquerda; M — direita; 1 — fogo.

Formula One, Strip Poker e Ball Crazy

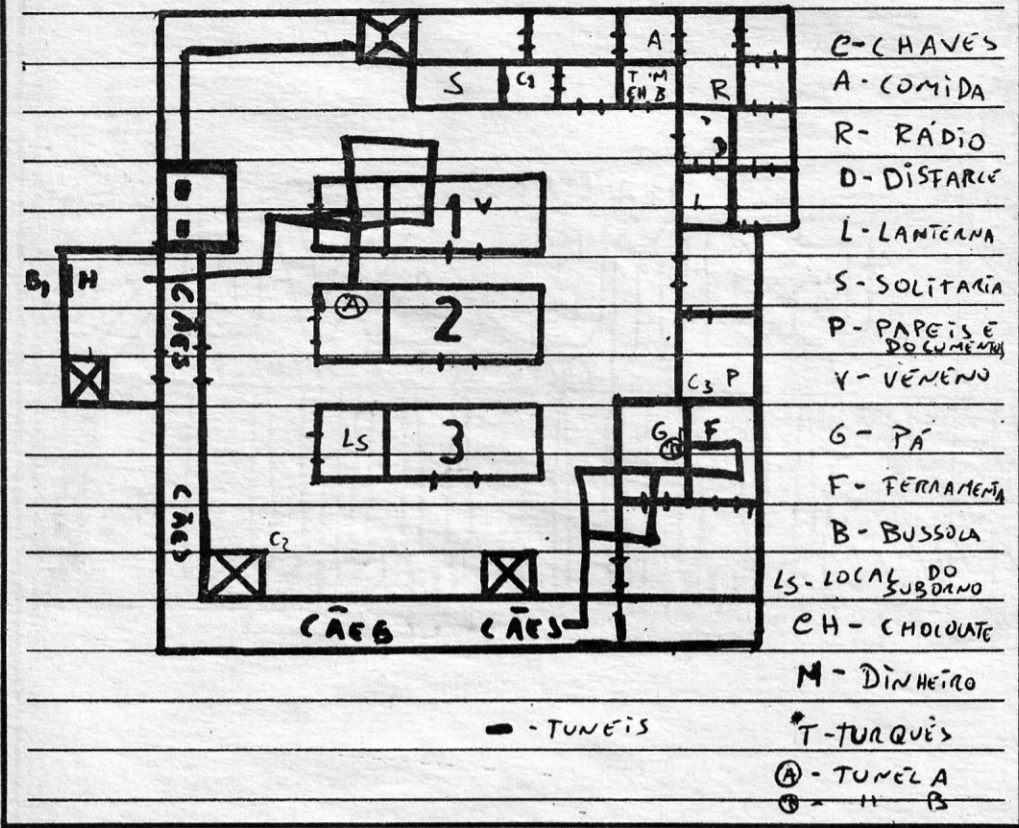
Muito material enviou o Luís Manuel Lameiras da Silva, morador na Rua Nossa Senhora da Lapa, 7-2º esq.º 2700 Amadora, que se oferece ainda para enviar instruções para *Psy Chess*, se lhe enviarem um selo para a resposta. É de aproveitar!

Vamos às suas dicas (os pokes ficam para depois):

FORMULA ONE — Quando o jogo entrar carregue em qualquer tecla excepto o L, a não ser que tenha gravado alguma situação no jogo. Nesse caso carregue no L, e meter a cassetete com a situação gravada. Se não escolherem *joystick* no princípio do

jogo, então as teclas serão: Q = cima, Z = baixo, I = esquerda, P = direita, N = Fire. Estas teclas serão usadas quando chamarem o vosso carro (ou os dois caso os tenham). Podem chamá-lo à *box*, carregando na tecla P. Você também poderá apostar nos carros que quiser, mas, para isso, terá de carregar na tecla G, quando se começar a 2.ª corrida. Se quiser gravar a situação em que está, carregue na tecla S, e aguarde que o computador lhe pergunte se quer gravar ou não. Escolha de princípio só um carro, porque o dinheiro não dá para mais. Escolha um piloto dos mais caros. Quando o tempo estiver bom, escolha pneus 2. Quando estiver a chover, escolha pneus 4. Quando estiver a chover, escolha pneus 5. Caso o seu piloto tenha uma lesão numa corrida, compre imediatamente outro condutor e, na volta seguinte, vá buscar o piloto que começou, outra vez. Nas apostas aposte fortemente em si, ou nos carros que tenham a cotação «EVENS», e verá que ao fim das 16 provas será o campeão.

ELISEU THE GREAT ESCAPE



ANIMATED STRIP POKER — O objectivo do jogo é despir completamente a nossa adversária de jogo, a MINDY. Termos que aparecem no jogo — **BET** — apostar — **RAISE** — subir a aposta — **STAND** — passar — **CALL** — acompanhar a aposta do adversário. Quando for você a apostar, e se tiver um jogo bom, aposte só 5 libras; desta maneira a MINDY não desiste do jogo. De seguida vire as cartas que quer rejeitar e aposte 25 libras. O jogo acaba quando você ou MINDY ficarem com o corpo ao léu (espero que seja ela, para seu bem, e para bem do boneco que controla o jogo). As suas apostas, bem como o que pretende fazer, são controladas com as teclas 6 e 7. — Quando estiver satisfeito carregar em ENTER.

BALL CRAZY — O objectivo do jogo é colorir da cor indicada, na parte superior do «écran», os blocos superiores, por onde a nossa bola se desloca. Evite os objectos que circulam dum lado para o outro, e apanhe os objectos que caem. Uns dão vidas extras, outros dão invencibilidade por tempo limitado à nossa bola, e o «boomerang» transporta a bola para outro nível.

Great Escape

The Great Escape ainda ocupa (e preocupa) alguns leitores e o Eliseu Manuel Ângelo, do Feijó, mandou estas dicas e um mapa a acompanhar:

Primeiro, apanhamos todos os objectos e colocamo-los na entrada do túnel (A), com excepção da pá (que colocamos no túnel, antes da parte abatida), do alicate, da bússola e dos documentos (que escondemos no fim do túnel A).

Fiquem à espera, no fim do túnel (A), do Exercise Time e, quando soar o sinal, apanhem o alicate e a bússola, vão para junto da rede (no ponto H), cortem o arame e larguem a bússola lá fora, no ponto B1 (não se afastem da rede). Tornem a cortar o arame e larguem o alicate no fim do túnel (A) e saiam pela porta do campo de exercícios.

No dia seguinte, apanhem o chocolate, vão até ao pavilhão 3 e, na sala do fogão, teclem «Usar» (aparecerá um prisioneiro, que aceitará o suborno).

Durante o Exercise Time, saiam do túnel (A) com o alicate e os documentos, vão até ao ponto H, cortem o arame, larguem o alicate, apanhem a bússola e afastem-se da rede. Aí é a fuga!

Rana Rama mais fácil

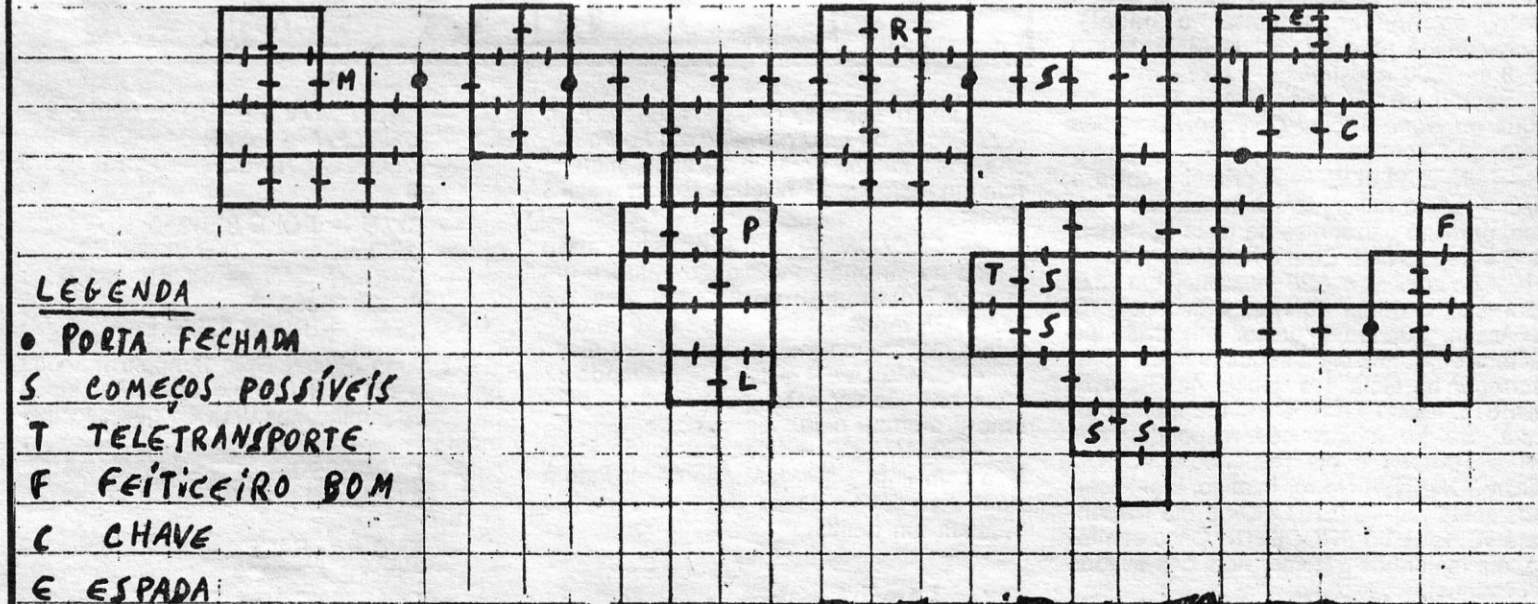
O Carlos Manuel Vaz e o Rui Filipe Conceição Alves são de Tomar, têm três computadores (um 2048, um Spectrum e um Amstrad) e o Rui, possuidor deste último, tem dificuldade em arranjar jogos para ele. Já adivinham o que pretende! Pois bem, quem puder trocar jogos com ele é só escrever para Alameda 1 de Março, 27 — 3.º Dt.º — 2300 Tomar. Em contrapartida, eles man-

dam o mapa do 2.º nível de Rana Rama, com algumas explicações e o poke adequado:

O objectivo é eliminar os feiticeiros (warlocks) que habitam nos oito níveis do castelo. Em cada nível há 12, protegidos por uma infinidade de guardas. Existem também lugares mágicos de usos variados, como o olho, que nos apresenta um mapa dos sítios por onde passamos, o Sol, que mata tudo e que está na sala, menos a nossa rã, o triângulo dentro do círculo, que é o dos feiticos, e os losangos, que nos passam para outros níveis.

Quando entramos em confronto mágico com um warlock, teremos que construir a palavra Rana Rama, a partir de letras trocadas, e fazer isto antes de a nossa energia acabar. Se não conseguirmos, perdemos o feitico de poder que tínhamos activado e aparecemos noutra sala qualquer.

- Feiticos:**
- **Find** — faz aparecer portas secretas no quadro em que estamos. Pode-se usar em qualquer nível.
 - **See** — permite localizar os warlocks que ainda estão vivos, se eles se encontram em alguns dos quadros que passamos. Útil em todos os níveis.
 - **Jump** — quando o activamos, transporta-nos para um quadro à sorte. Pode-se utilizar em qualquer nível.
 - **Deman** — invoca um demónio, que destrói qualquer inimigo. O demónio é bastante difícil de controlar. Válido em qualquer nível.

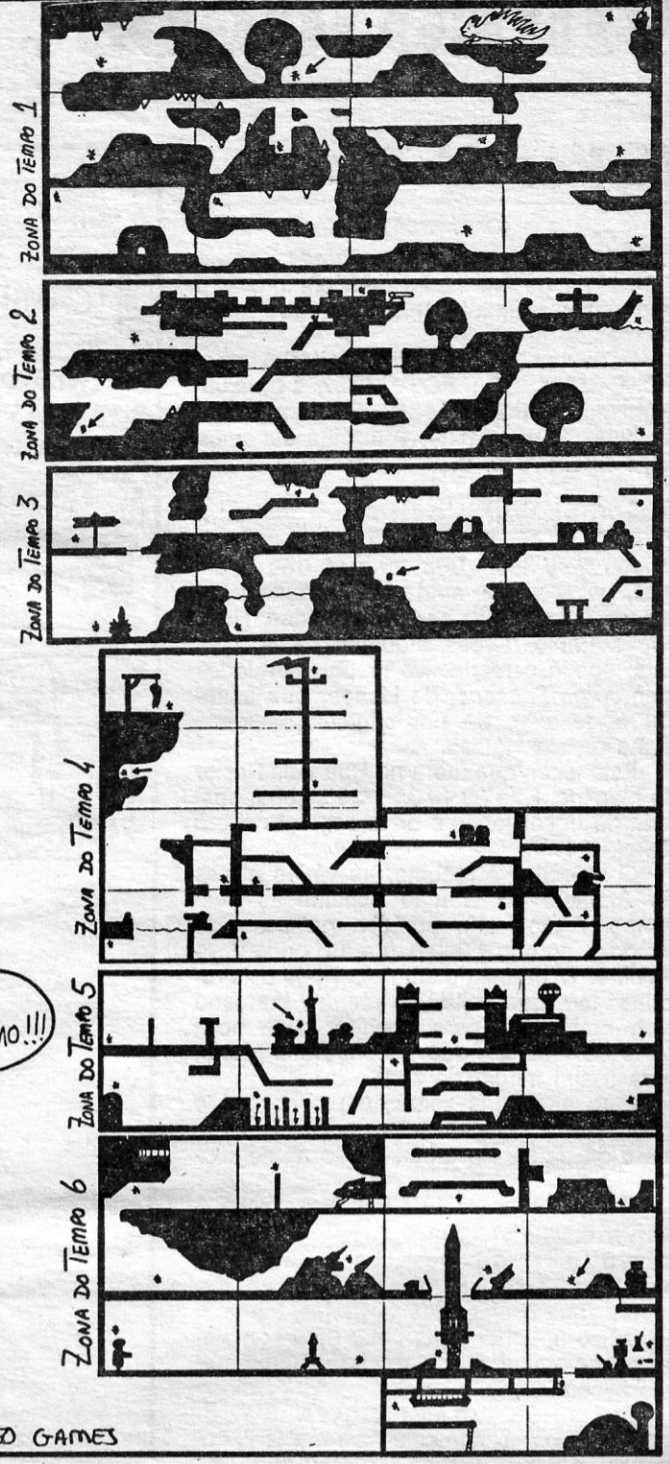


- LEGENDA**
- PORTA FECHADA
 - S COMEÇOS POSSÍVEIS
 - T TELETRANSPORTE
 - F FEITICEIRO BOM
 - C CHAVE
 - E ESPADA
 - R COROA (ROUBAR A RAMBOLT, E DAR A RAGNAR EM TROCA DO ELMO)
 - L ELMO
 - P PERGAMINHO DOS MILAGRES (DAR AO FEITICEIRO BOM)
 - M MAUZÃO

WOLF KOKOTON



1987 - JORGE FONSECA
© 1984 - COMPUTERS AND VIDEO GAMES



— **Foolsbane** — para que funcione, temos que carregar em fire durante algum tempo. O efeito deste feitico depende do inimigo contra quem o usamos.

— **Electrocute** — destrói todos os inimigos, excepto os fantasmas e as aranhas. Para usar, precisamos de um feitico de defesa de nível 6 ou superior.

— **Conflagrate** — destrói tudo, excepto as aranhas. Precisamos de um feitico de defesa de nível 7 ou 8.

— **Black Magic** — mata tudo. Precisamos de ter activo o feitico charm, se não quisermos ser incluídos no morticínio.

— **Feiticos de defesa** — protegem-nos de feiticos que nos lançam os warlocks e

dos nossos próprio feiticos. Servem também para diminuir a perda de energia que sofremos ao chocar com um inimigo.

— **Feiticos de ataque** — servem para fazer frente a tudo. Temos de levar sempre activo um deles e é melhor um de nível superior, pois só precisaremos de um disparo, para matar inimigos e destruir pedras. Há que ter em atenção que estes feiticos só dão para matar um warlock com um tiro se forem do nível correspondente.

— **Feiticos de poder** — são os feiticos que administram o poder necessário para poder ter activos os outros.

Utilizar os lugares mágicos de visão, destruição, etc., para se protegerem e atacarem. O inimigo não tem poder suficiente para entrar nos feiticos.

(Continua na pág. seguinte)

WOLFMAN

MAPA POR MÁRIO MIGUEL DE FREITAS
COPIADO DA "YOUR SINCLAIR"

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

Quando conseguimos *Runas*, entrar num lugar de invocação para comprovar o que temos. Nunca ter mais de quatro runas do mesmo tipo.

Para ter ter energia ilimitada, usar POKE 55014, 33 : POKE 57427, 0 para superdisparos, POKE 56323, 33 para tempo ilimitado, POKE 51529, 0 e, para ser imortal, POKE 57649, 0.

Kokotoni Wilf e outros

Kokotoni Wilf deve ter uns três anos, mas, pelos vistos, ainda atrai alguns leitores, a avaliar pelas cartas recebidas. Hoje, por exemplo, temos algumas dicas para este jogo e o respectivo mapa, mandados pelo *Jorge Fonseca*, de Lisboa, que adaptou o desenho de um original publicado numa revista inglesa.

Este leitor, que mora na Rua Luís Pastor de Macedo, Lote 33 - 3º 1700 Lisboa, gostaria de trocar jogos e diz o seguinte sobre *Kokotoni Wilf*:

O objectivo é recolher as várias partes do Amuleto do Dragão espalhadas pelo tempo. Assim, *Wilf* começa na zona de tempo 1, no ano 1 000 000 a. C., onde deve recolher 12 partes do amuleto. Após esta recolha, tem que voltar ao «écran» marcado com uma seta, para apanhar uma nova parte do amuleto, que encontrará a piscar, para assim mudar de zona.

Para as outras zonas, o processo é o mesmo. A sua localização no tempo e número de partes do amuleto são as seguintes:

Zona 2 (1066 d. C.), 8 partes; zona 3 (1467), 8 partes; zona 4 (1784), 12 partes; zona 5 (1984), 8 partes; zona 6 (2001), 14 partes.

Na zona 6, além das 14 partes, também é preciso apanhar mais uma, para completar o jogo e conhecer o segredo que o amuleto esconde.

Teclas: Z/X esq./dir.; 0, voar; SPACE, música on/off; 1; começar na zona 1; 2, começar na zona 2; 3, começar na zona 3.

E continuamos com outras pequenas dicas, enviadas por vários leitores.

O *Elio António de Carvalho Neves*, de Aljustrel, além do mapa de mais um nível de *Game Over*, dá estas dicas:

— *WHO DARES WINS II* — ir sempre do lado esquerdo do «écran», onde os tiros do inimigo passam pelo nosso soldado, sem o matarem.

— *BOUNTY BOB STRIKES BACK* — logo que o jogo entre, carregar em ENTER e surgirá um quadro com várias opções. Aí podemos aumentar de 3 para 4 o número de vidas. E introduzindo aí códigos podemos começar em níveis mais adiantados: IHB, nível 4; LTO, nível 7; JDP, nível 10; MLB, nível 13; DVJ, nível 16; OAQ, nível 19.

Este leitor quer ajudas para *Infiltrator Elite* (como se vai ao planeta em que queremos comerciar), *Spitfire 40* (que fazer depois de destruir os inimigos? Acabar com o resto, se houver, e voltar à base!). Escrevam-lhe para Av. 1º de Maio, Bairro n.º 8 - 7600 Aljustrel.

Bem, para *Infiltrator* já vai aqui uma ajuda do *Nuno Miguel Cardoso Rodrigues Grilo*, do Cacém:

— *INFILTRATOR* — A primeira coisa a fazer é pôr o helicóptero a funcionar. Para isso, primeiro carrega-se na tecla B, depois na S e depois na I. Com o helicóptero no ar, é preciso colocar o *ADF frequency* em 72.8. Para isso, carregar na tecla 4 e depois na A. Assim, quando aparecer um avião no «écran» enviamos-lhe a seguinte mensagem (carregar na tecla 4 e depois na S): «RE-QUESTE IDENTIFICATION». Ele identificar-se-á. Se for aliado, nós responderemos «INFILTRATOR» e ele responderá «GOOD LUCK JOHNNY». Se for inimigo, identificar-nos-emos por «OVERLORD» e ele responderá «CLEAR TO PROCEED». Caso contrário, ele matar-nos-á (tomar nota dos aliados e inimigos).

Em troca, ele gostava que lhe dessem ajudas sobre como passar o 3º nível de *Renegade* e o 2º de *Athena* (com mapa, se possível). Escrevam para Rua Padre Anchieta, n.º 4, 1º Esq. Cacém.

O *César Manuel Tavares de Pinho*, de Esgueira (Aveiro), mandou esta para

— *GREEN BERET* — para passar à segunda fase, avançar até aos foguetões, destruir todos os inimigos, a partir daí e, quando aparecer um camião com soldados, recuar tudo para a esquerda e esperar que se aproxime. Quando estiver próximo, disparar continuamente.

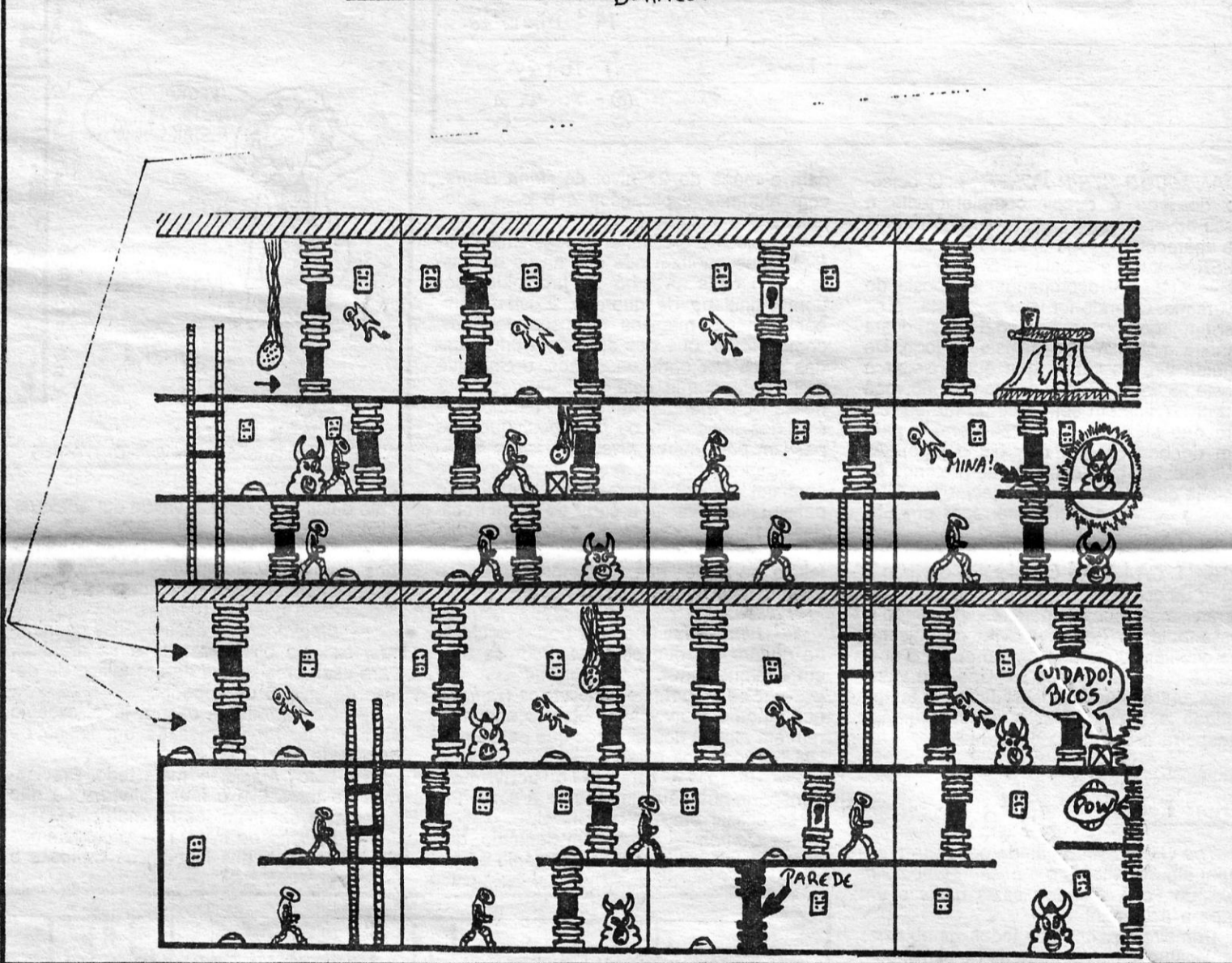
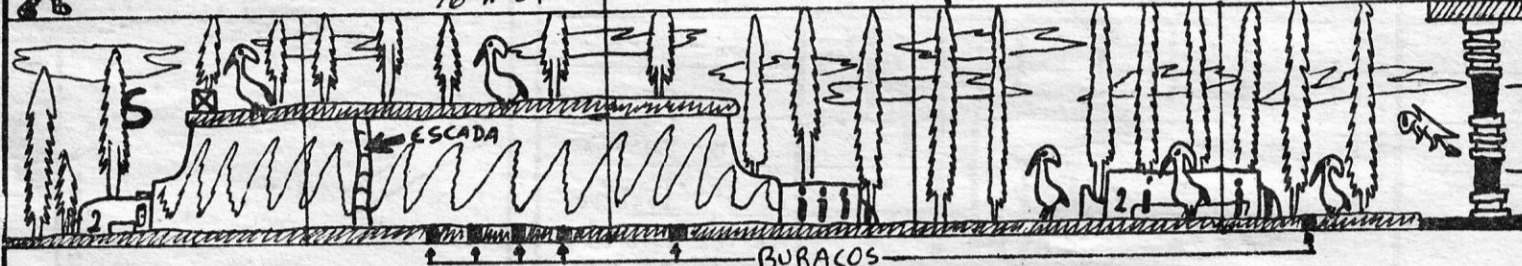
S-START - LEGENDA -

- ELEVADOR
- FETICO
- BURACOS
- MINAS
- CAIXA COM LANÇAS
- BICHOS/NÃO DISPARAM
- ROBOTS/QUE DISPARAM
- BICHOS/QUE DISPARAM
- DISPARAR PARA GANHAR FETICO, PARA PASSAR (->)
- POW-DA' ENERGIA
- DISPARADOR FIXO

By: Elio António
16-11-87

PLANETA: SKUNN GAME OVER

CHAVE DE ACESSO: 18024



Quatro leitores, o *Carlos Baptista*, o *José Lopes*, o *Pedro Hormigo* e o *Pedro Rocha*, com idades de 11 e 12 anos, mandaram um mapa do 2º nível de *Exolon* e estas dicas:

— *EXOLON* — Não fiquem muito tempo na mesma zona, senão aparece um inimigo indestrutível; no 2º nível, nas 11ª, 15ª e 17ª zonas, há uns *lasers* e só se destroem disparando muitos tiros contra eles.

— *GAME OVER* — No 2º screen, do 1º nível, não vão por baixo, porque há um pântano e morrem nele.

— *THANATOS* — Nos muros da fortaleza com uma porta, terão de deitar fogo à porta e só depois de ela arder por completo seguem em frente.

E também há pokes

Vamos, então, aos pokes, começando por material enviado por leitores a que já fizemos referência atrás, na zona de dicas:

- Dos quatro leitores da Amadora, estes:
- *ABDUCTER* — POKE 30500, 0
- *AH DIDDUMS* — POKE 28277, 255
- *ANDROID 2* — POKE 52249, 24
- *ATIC ATAC* — POKE 35383, 0
- *AVENGER* — POKE 51957, 58
- *BOUNDER* — POKE 35269, 0
- *BRIAN BLOODAXE* — POKE 20582, 0
- *CAULDRON I* — POKE 46056, 0

- *CAULDRON II* — POKE 52974, 0
- *CHILLER* — POKE 34025, 0
- *COSMIC CRUISER* — POKE 25373, 0
- *CYLU* — POKE 37919, 0
- *DEFENDA* — POKE 35730, 52
- *DIGGER DAN* — POKE 25559, 0 : POKE 26363, 0
- *XENO* — POKE 22225, 1

O *Nuno Miguel Grilo* também mandou bastante material (quanto ao mapa, ainda há pouco publicámos um), de que escolhemos:

- *EXPRESS RAIDER* — POKE 60154, 0 (vidas inf.): POKE 61100, 0 (tempo)
- *ENDURO RACER* — POKE 43542, 0 : POKE 43643, 0
- *COMMANDO* — POKE 25653, 182 (vidas inf.): POKE 60699, 64 (repetição de disparos): POKE 56981, 24 (imortal): POKE 27773, 58 (granadas inf.).

O *Luís Manuel Lameiras da Silva* mandou uma série de carregadores e avisa que faz trocas, pelo que podem telefonar-lhe para 4932213 (é na Amadora).

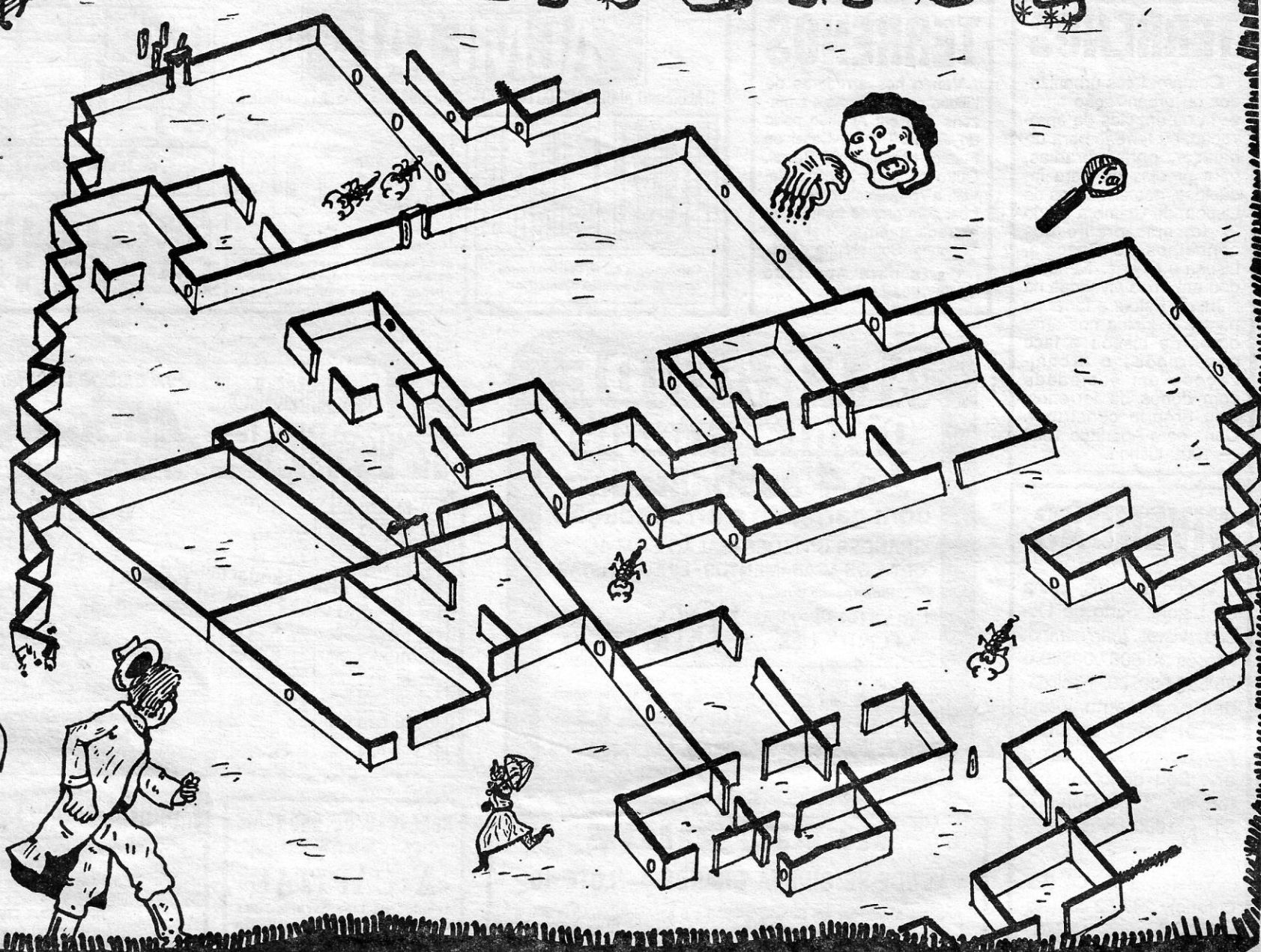
- *KOKOTONI WILF*
- 10 CLEAR 24100 : LOAD " " CODE : RANDOMIZE USR 65100 : LOAD " " CODE : POKE 43742, 0 : POKE 42177, 2 : POKE 42214, 255 : RAN-

- DOMIZE USR 41200
- *FALL GUY*
- 10 CLEAR 24100
- 11 LOAD " " CODE
- 12 RANDOMIZE USR 65100
- 13 LOAD " " CODE
- 14 POKE 44204, 0
- 15 RANDOMIZE USR 41200
- *SPACE HARRIER*
- 10 CLEAR 64000 : LOAD " " CODE
- 15 POKE 65289, 196 : POKE 65293, 193 : POKE 65449, 178 : POKE 65450, 143
- 20 FOR N = 65488 TO 65494 : READ A : POKE N, A : NEXT N : RANDOMIZE USR 65224
- 25 DATA 33, 194, 191, 34, 43, 202, 201
- *WHO DARES WINS II*
- 10 CLEAR 24319 : FOR F = 23296 TO 23320 : READ A : POKE F, A : NEXT F
- 20 RANDOMIZE USR 23296
- 30 DATA 62, 255, 55, 221, 33, 0, 95, 17, 0, 161, 205, 86, 5, 48, 241, 175, 50, 145, 198, 50, 135, 202, 195, 64, 192
- *KILLER RING*
- 10 PRINT AT 10, 4 «Ligue o gravador»
- 20 LOAD " " CODE
- 30 POKE 38881, 201
- 40 RANDOMIZE USR 32768
- *PYRACURSE*

POB: Pedro Ribeiro

PYRACURSE

- *LEGENDA***
- ESCORPIÃO
 - TÓTENS
 - MUROS
 - MASCARAS DE JADE ENTRADAS



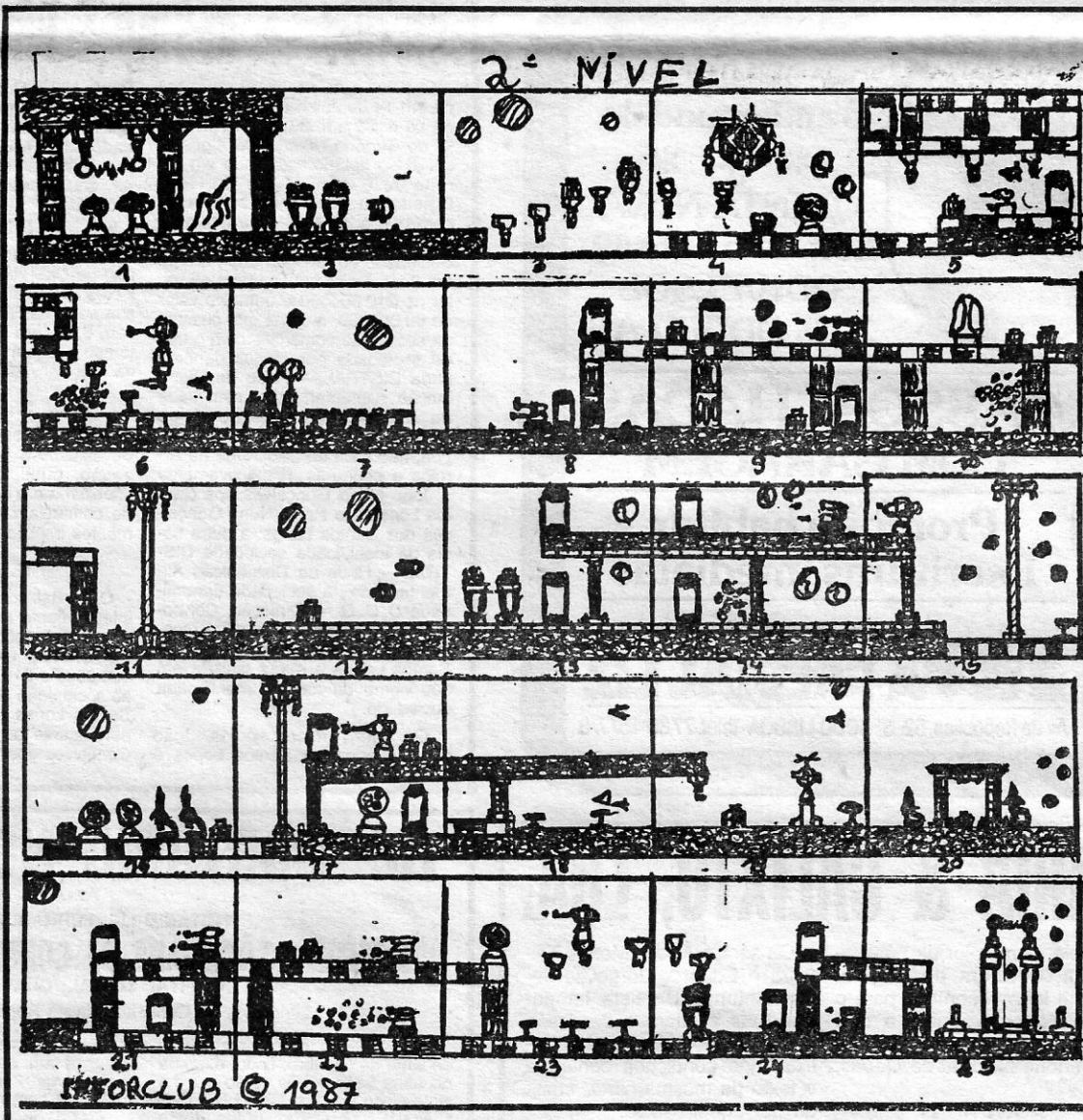
```

10 CLEAR 24799: LOAD "" CODE 23296
20 POKE 23325, 201 : RANDOMIZE USR 23299
30 POKE 33450, 201 : RANDOMIZE USR 29600

- 007 - THE LIVING DAYLIGHTS
4 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7
5 CLEAR 65535
6 LET T = 0 : LET W = 0
10 FOR F = 63973 TO 64020
15 READ A: POKE F, A
20 LET T=T+W * A : LET W=W+1
25 NEXT F
30 IF T <> 119539 THEN PRINT "ERRO NAS DATAS" : STOP
35 PRINT AT 10, 1; "LIGUE O GRAVADOR"
40 DATA 221, 33, 215, 253, 17, 124
45 DATA 1, 62, 255, 55, 205, 86, 5
50 DATA 48, 241, 49, 0, 0, 33, 0
55 DATA 250, 34, 112, 254, 195
60 DATA 0, 254, 33, 252, 151, 34
65 DATA 37, 150, 33, 205, 197
70 DATA 34, 1, 152, 33, 158, 201
75 DATA 34, 3, 152, 195, 0, 145
100 RANDOMIZE USR 63973

- GREYFELL
20 CLEAR 25000
30 FOR F = 65360 TO 65381
40 READ A: POKE F, A : NEXT F
50 LOAD "" CODE 24100
60 POKE 24143, 64
70 POKE 24109, 255
80 RANDOMIZE USR 24100
90 DATA 205, 80, 94, 33, 95
100 DATA 255, 17, 157, 64, 1
110 DATA 7, 0, 237, 176, 201
120 DATA 175, 50, 230, 223
130 DATA 195, 157, 127

- DEATH WISH 3
5 CLEAR 32767
15 FOR F = 33536 TO 33556
20 READ A: POKE F, A
35 NEXT F
55 DATA 175, 58, 188, 155, 58, 22
60 DATA 151, 58, 185, 153, 62, 195
65 DATA 58, 23, 151, 58, 186, 153
70 DATA 195, 0, 68
100 INPUT "INVENCIÓN S/N?": A $
110 IF A $ = "S" OR A $ = "s" THEN POKE 33537, 50
120 INPUT "MUNIÇÕES INFINITAS
    
```



- BY INORCLUB 87©
Pedro José Miguel
José Miguel
- LEGENDA:**
- INIMIGOS**
- CARANGUEJOS
 - COMETA
 - CANNHÃO DURO Nº1
 - CANNHÃO DURO Nº2
 - MISSIL
 - PRENSA
 - MINA
 - CANNHÃO DURO Nº3
 - ARMAZÉM DE BOLAS
 - BOLAS SOLTAS
 - BÚIAS
 - NAVES
- OBJECTOS**
- COGUMELO
 - MONTANHA
 - CAIXA DE MUNIÇÕES
 - TRANSBORDADOR
 - RADAR
 - CONTADOR
 - SATÉLITE
 - FOGUETÃO
 - ESCAFANDRO "EXOSKELETON"
- INORCLUB © 1987

```

S/N?": A $
130 IF A $ = "S" OR A $ = "s" THEN POKE 33540, 50: POKE 33543, 50: POKE 33548, 50 : POKE 33551, 50
140 PRINT AT 10, 3; "LIGUE O GRAVADOR"
150 LOAD "" CODE
    
```

```

160 POKE 33030, 131
170 RANDOMIZE USR 32768
E, para finalizar, algum do material enviado pelo Carlos Manuel Vilela, de Lisboa:
- PI-BALLED - POKE 44416, 5
- MOLECULE MAN - POKE 64585, 0
- ZUB - POKE 37473, 201
- AGENT X - POKE 26817, 201
    
```

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX